NES-TE-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

TENNIS

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI

SPORT SERIES
SÉRIE SPORTS

Dit officiele zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde.
Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Fijn dat je de spelcassette Tennis van Nintendo Entertainment System™ (NES) hebt uitgekozen.

DOEL VAN HET SPEL/BESCHRIJVING VAN HET SPEL

Met een service als een kanonskogel, een keiharde backhand en een niet te stoppen forehand volley, tennis je je een weg naar de overwinningsbeker. Speel naar keuze een enkel of zie een partner te vinden voor een dubbel; kies vervolgens een tegenstander op vijf verschillende nivo's. Je zult zien, tennis op video is bijna net zo spannend als tennis op de baan zelf.

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel deze handleiding aandachtig door; berg deze daarna goed op zodat er later nog eens in kunt kijken.

1. WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Let er daarom op dat je hem niet op een te warme of te koude plaats bewaart. Stoot er niet tegenaan en laat hem niet vallen. Haal hem ook vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de elektrische contacten; deze mogen niet nat of vuil worden, anders kan het spel beschadigd worden.
3) Maak hem niet schoon met terpentine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

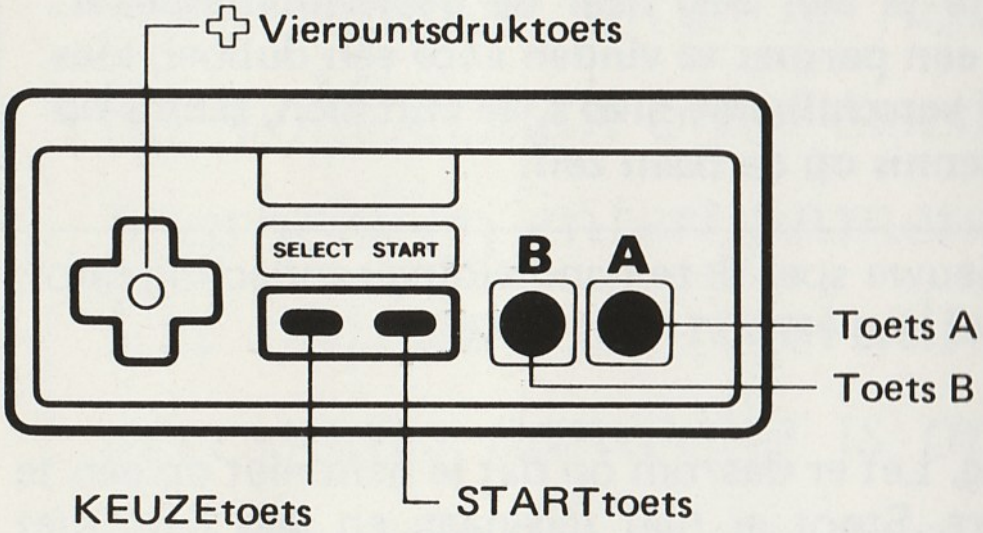
N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder kennisgeving vooraf wijzigingen in zijn producten en/of productbeschrijvingen aan te brengen als dit tot doel heeft het product te verbeteren.

© 1987 Nintendo

2. GEBRUIKSAANWIJZING VOOR DE AFSTANDSBEDIENING

Afstandsbediening 1 – Voor een enkel- of een dubbelspel
Afstandsbediening 2 – Voor de tweede speler in een dubbelspel

De afstandsbediening 1/2

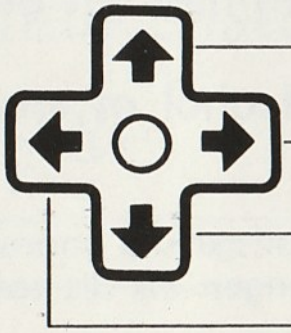


Toets A
De speler slaat de bal.
Wordt ook gebruikt
om te serveren.

Toets B
Wordt gebruikt voor lobs.

Vierpuntsdruktoets

Verplaatst de speler

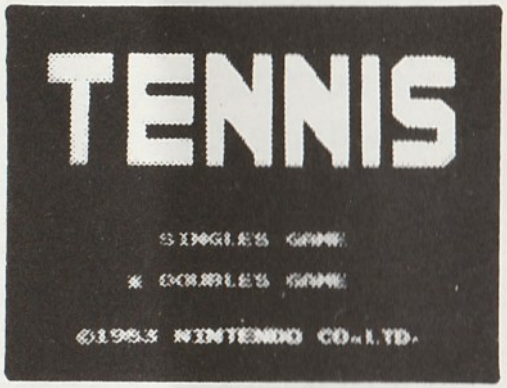


De speler loopt naar het net.

De speler loopt naar rechts.

De speler loopt bij het net weg.

De speler loopt naar links.



KEUZEtoets

Druk op deze knop en breng zo het sterretje naar het spel dat je wilt spelen: enkel of dubbel.

- Je kunt de KEUZEtoets niet gebruiken tijdens het spel
- Gebruik Afstandsbediening 1 voor als je alleen speelt (enkelspel)
- Gebruik de beide Afstandsbedieningen 1 en 2 als er met 2 personen wordt gespeeld (dubbelspel).

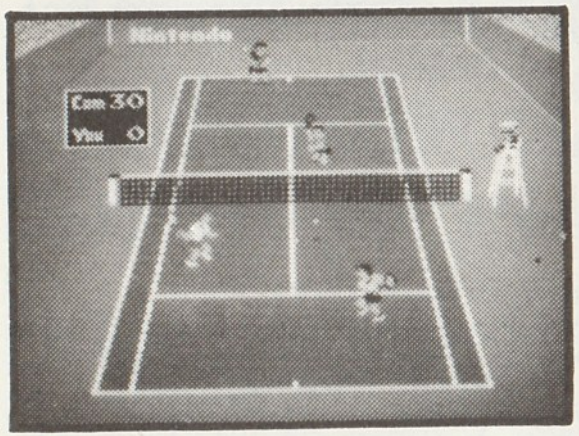
STARTtoets

Wil je met het spel beginnen, druk dan op deze toets.

Onderbreken van het spel:

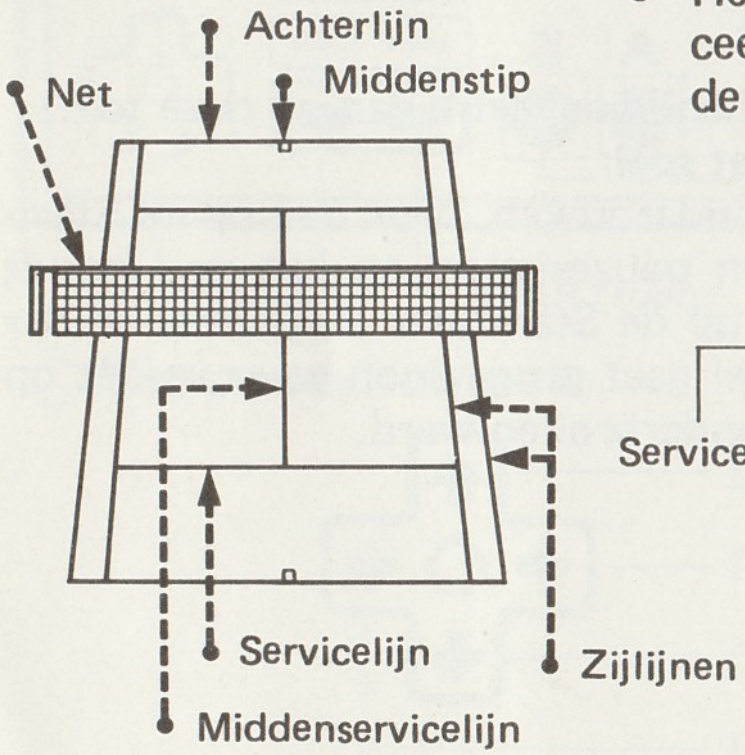
Wil je je spel even onderbreken, druk dan op de Starttoets. Er klinkt een pauzesignaal en het spel houdt op. Druk opnieuw op de Starttoets als je weer verder wilt spelen. Het spel gaat nu gewoon weer verder op het punt waar het onderbroken werd.

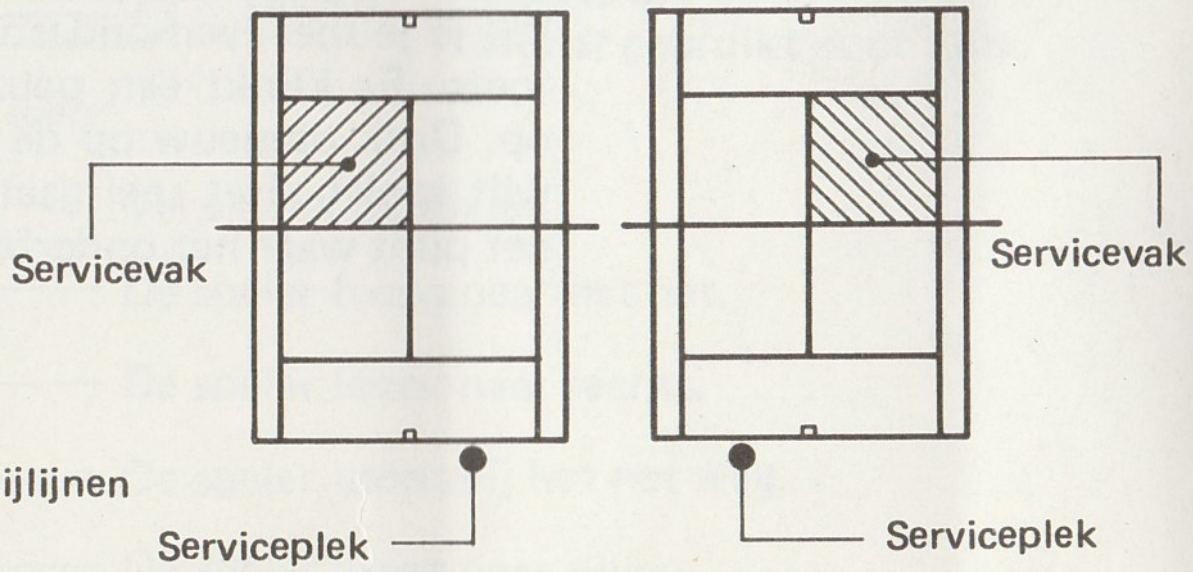
3. SPELREGELS

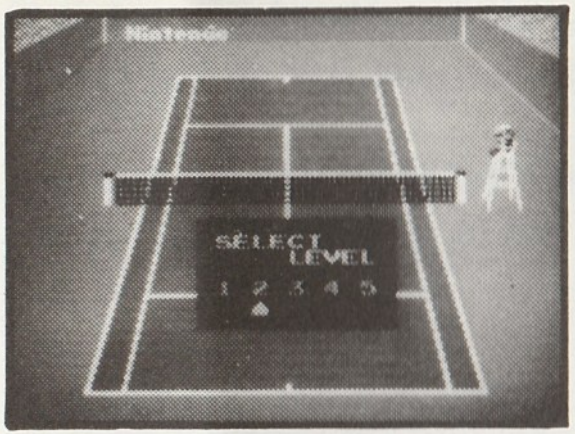


Je kunt twee soorten tennis tegen de computer spelen:

- enkelspel: 1 speler tegen de computer en
- dubbelspel: 2 spelers spelen als team tegen een computerteam.
- Een wedstrijd bestaat uit 3 sets. Als je twee sets hebt gewonnen heb je de match gewonnen.
- De binnenste lijnen zijn voor het enkelspel, de buitenste voor het dubbelspel.
- Het servicegebied (in het plaatje hieronder gearceerd weergegeven) is het vak dat schuin tegenover de plek ligt waar geserveerd wordt.







1) Als je eenmaal gekozen hebt voor enkel- of dubbelspel, druk dan op de STARTtoets. Het scherm verandert; geef nu aan wat voor spelnivo je tegenstander moet hebben.
2) Kies een van de vijf tegenstanders (1 t/m 5) met ongeveer hetzelfde spelnivo als jij; druk nu op de vierpuntsdruktoets ✥ .

Tegenstander	1	2	3	4	5
Kleur	licht-groen	roze	licht-blauw	paars	zwart
Nivo	beginner - halfgevorderd - gevorderd				

3) Druk opnieuw op de STARTtoets; het spel gaat nu beginnen.

De tennisbaan

- De baan die zich het dichtst bij jou bevindt is jouw speelvak. Het vak aan de overkant is van je tegenstander (de computer).

Serveren

- Jij begint met serveren. Let op: als je de service van de tegenstander terugslaat zonder dat de bal de grond geraakt heeft krijgt de tegenstander 1 punt.

- Wanneer jij serveert zal jouw speler automatisch achter de baseline klaar staan. Als de bal is opgegooid serveer dan door precies op het moment dat de bal naar beneden komt op de A toets te drukken.
- Als je precies goed timed (probeer uit te vinden hoe) krijg je een keiharde service. Als je timing daarentegen niet goed is vliegt de bal in het net of ver over de baan heen.

Slagtechniek

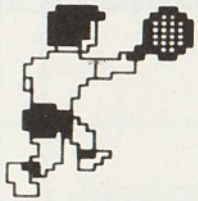
- Met behulp van de vierpuntsdruktoets ✚ kun je de speler vooruit, achteruit, naar links en naar rechts bewegen. Als de bal op je af komt, kijk er dan goed naar en time het juiste moment om de bal terug te slaan (dit doe je door op A en B toetsen te drukken).
- Als je de volgende slagen beheerst ben je in staat elke aanval effectief af te slaan:

Serve

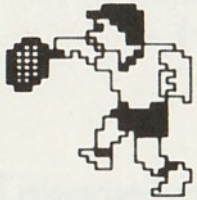
Smash

Forehand

Backhand



Forehand volley



Backhand volley

Forehand lob

Backhand lob

Spelregels (let erop dat sommige regels anders zijn dan die bij het echte tennis)

Punten . . . . . .

- Je hebt de game gewonnen als je 4 punten hebt.

0 punten	0 punten	2 punten	30 punten
1 punt	15 punten	3 punten	40 punten
		4 punten	je hebt gewonnen of je staat op voordeel.

Games . . . . . .

- Bij 40 – 40 is er gelijk spel. Wint een speler nu een punt dan staat hij op voordeel. Het spel gaat nu net zo lang door totdat een speler 2 punten voor komt te staan; in dat geval heeft hij dan meteen het spel gewonnen.
- Diegene die 6 games wint heeft de set gewonnen.
- Als beide spelers 6 games hebben gewonnen, moet een tie break beslissen wie de set heeft gewonnen.

Sets

- Diegene die kans ziet 2 van de 3 sets te winnen heeft het spel gewonnen. Als je tweemaal achterelkaar wint, verschijnt er op het scherm een overwinningsbeker.

Enkele termen uit de tennissport

Fout
Een geserveerde bal val niet binnen het servicevak

Dubbelfout
Je mag twee keer serveren; als je beide keren verkeerd serveert noemt men dat een dubbele fout, en verlies je een punt.

Lob
Techniek waarbij de bal via een hoge boog uiteindelijk op de grond neerkomt.

Tie-break
Met behulp van een tie-break wordt bij een gelijke spelstand 6-6 games, beslist wie de set gewonnen heeft: degene die het eerst 7 punten heeft, met minimaal een verschil van 2 punten ten opzichte van de tegenstander, wint het spel.
Als er ook dan een gelijke stand van 6-6 ontstaat, wordt er net zolang verder gespeeld totdat een speler een voorsprong van 2 punten op de ander heeft weten te bereiken.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. (''BANDAI'') garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak (''Pak'') (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service Monteur
Postbus 38
3620 AA Breukelen
Holland
Tel.:03462 - 65148

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.:02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03462 - 65148 (Nederland), of 02 - 4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Ce sceau officiel est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Tennis du Nintendo Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Vous pouvez faire le service, donner des coups de revers, des smash et des volées ... et gagner la coupe du championnat! Jouez en simple ou en double et vous avez le choix d'adversaires de cinq niveaux d'habileté. Ce jeu de tennis vidéo est tellement réaliste que vous vous croirez en plein court!

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

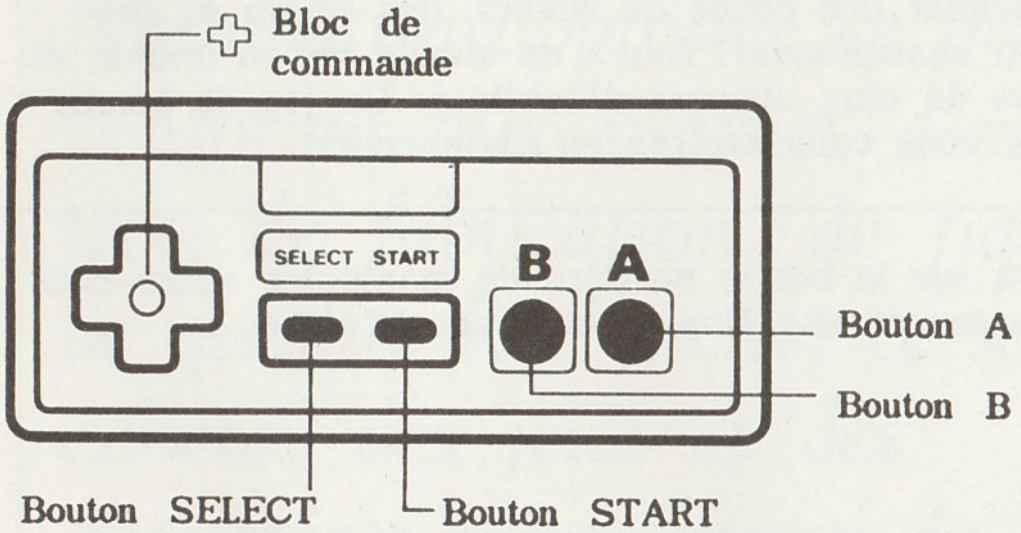
REMARQUE: PUISQUE NINTENDO NE CESSE D'AMELIORER SES PRODUITS, LES CARACTERISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RESERVE DE MODIFICATION SANS PREAVIS.

©1987 Nintendo

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 - Pour les parties en simple ou en double.
Commande 2 - Pour le deuxième joueur dans les parties en double.

Commande 1/Commande 2

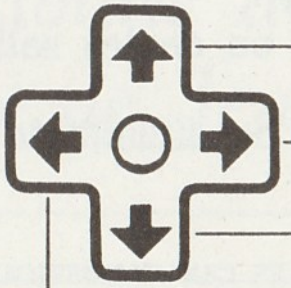


[Bouton A]

Commande la frappe de la balle. Sert aussi au service.

[Bouton B]
Sert aux lobs.

Bloc de commande - Déplace le joueur

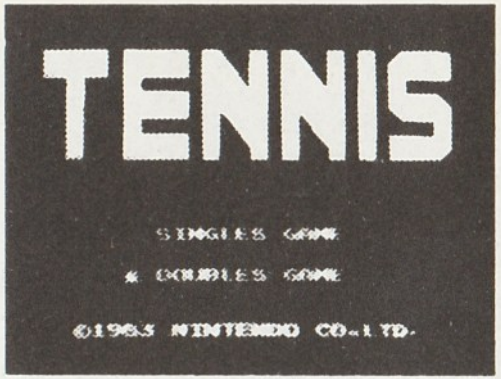


Le joueur monte au filet.

Le joueur se déplace vers la droite.

Le joueur s'éloigne du filet.

Le joueur se déplace vers la gauche.

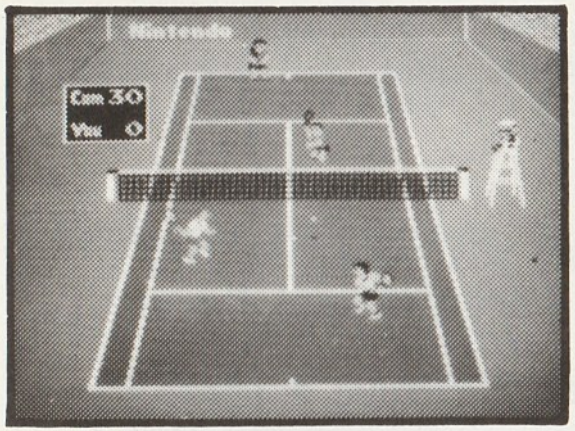


Bouton SELECT (choix)
Appuyez sur ce bouton pour déplacer l'astérisque devant SINGLES GAME ou DOUBLES GAME selon que vous voulez jouer en simple ou en double.

* Le bouton SELECT ne fonctionne pas durant le jeu.
* Servez-vous de la commande 1 lorsqu'un seul joueur joue (en simple).
* Servez-vous des commandes 1 et 2 lorsque 2 joueurs jouent (en double).

Bouton START (lancement)
Appuyez sur ce bouton pour lancer le jeu.

Pause:
Pour prendre une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie à partir d'où vous l'avez laissée.



3. COMMENT JOUER

Il y a deux façons de jouer au tennis contre l'ordinateur:

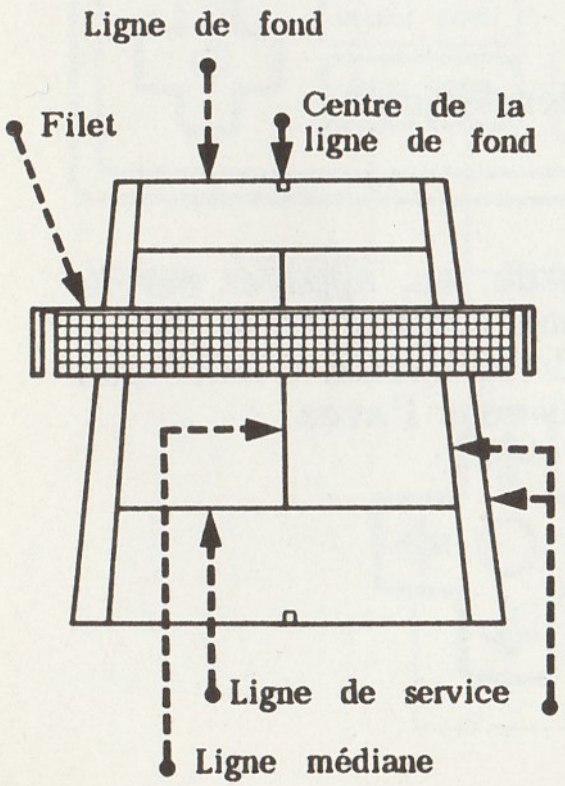
· Match en simple: 1 joueur contre l'ordinateur, ou

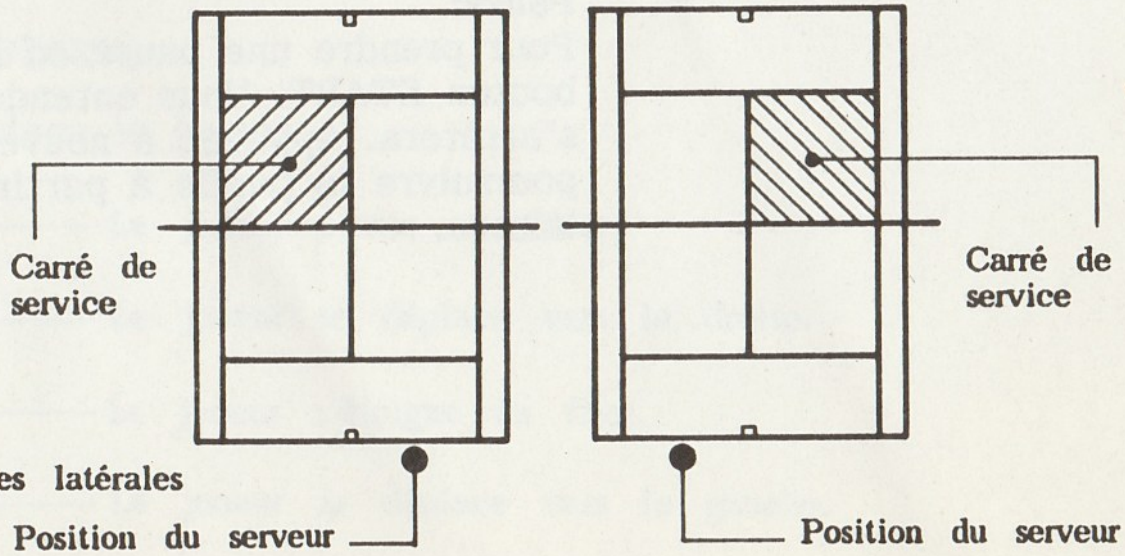
· Match en double: 2 joueurs jouent en double contre l'équipe de l'ordinateur.

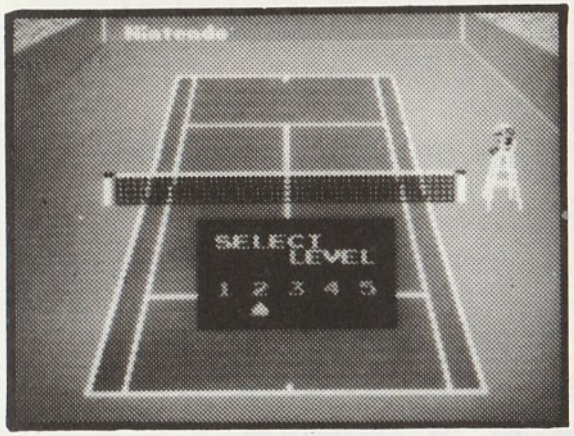
* Chaque match se compose de 3 sets. Le gagnant de 2 sets remporte le match.

* Les lignes de côté internes servent aux simples et les lignes externes, aux doubles.

* Le carré de service est la portion ombragée du court de l'adversaire diagonalement opposée à la position du serveur (voir ci-dessous).







1) Après avoir choisi le jeu en simple ou en double, appuyez sur le bouton START. Vous verrez un menu vous permettant de choisir le niveau d'habileté de votre adversaire (SELECT LEVEL).
2) Choisissez un adversaire qui correspond à votre niveau d'habileté, de 1 à 5, en appuyant sur le ✚ bloc de commande.

Adversaire	1	2	3	4	5
Couleur	Vert pâle	Rose	Bleu pâle	Violet	Noir
Habileté	Débutant .....Intermédiaire .....Champion				

3) Appuyez de nouveau sur le bouton START. La partie est commencée.

Les courts
* Votre court est celui qui est le plus près de vous. L'autre court est celui de l'adversaire (l'ordinateur).

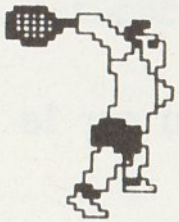
Le service
* Le match commence par votre service. Remarque: Si vous retournez le service de l'adversaire sans que la balle rebondisse, votre adversaire gagne le point.

* Lorsque c'est à vous de servir, votre joueur se placera automatiquement en position derrière la ligne de fond. Lorsque la balle est en l'air, vous servez en appuyant sur le bouton A lorsque la balle retombe.
* Il vous faut apprendre à faire des services rapides. Si vous n'êtes pas assez précis, votre service frappera le filet ou sortira du court.

Les coups

* Servez-vous du ✚ bloc de commande pour déplacer le joueur vers l'avant, l'arrière, la gauche ou la droite. Lorsque la balle vole vers vous, évaluez sa vitesse et servez-vous des boutons A ou B pour la frapper et la renvoyer.
* Il y a plusieurs coups que vous pouvez faire pour bâtir une offensive efficace.

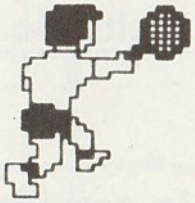
Coup de service



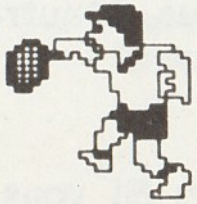
Smash

Coup droit

Coup de revers



Volée



Volée de revers

Lob

Lob de revers

Les règlements (Veuillez noter qu'ils diffèrent légèrement de ceux du vrai jeu de tennis.)

Les points .....*Vous gagnez le jeu en gagnant 4 points.

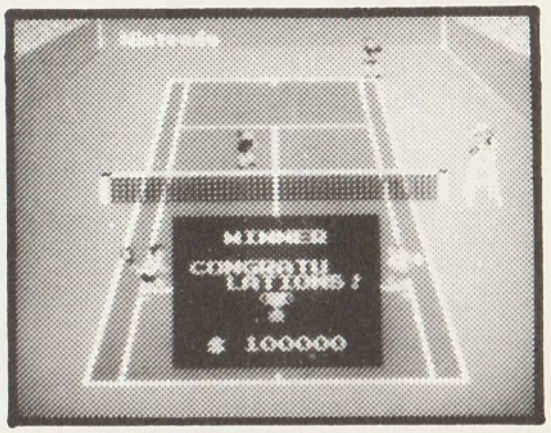
0	point	Rien (Love).....0	2	points	Trente (Thirty).....30
1	point	Quinze (Fifteen).....15	3	points	Quarante (Forty).....40
			4	points	Victoire (Win) ou Avantage

Les jeux .....

* Un décompte de 40 à 40 est une égalité. Le prochain point marqué donne l'avantage au joueur qui l'a compté. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs ait compté deux points consécutifs et gagne le jeu.
* Le gagnant de 6 jeux gagne le set.
* Si la marque est de 6 jeux à 6, on décide du gagnant par un jeu décisif (tie-breaker).

Les sets

* Le gagnant de 2 sets sur 3 remporte le match. Si vous gagnez deux matchs de suite, la coupe du championnat s'affichera sur l'écran.



TERMES DE TENNIS

Faute
Une balle de service qui retombe à l'extérieur du carré de service.

Faute double
Vous avez droit à deux services; mais si vous les manquez tous les deux, vous perdez le point.

Lob
Ce coup fait faire un arc de cercle élevé à la balle.

Jeu décisif (Tie-breaker)
Le jeu décisif sert à décider du gagnant du set lorsque la marque est de 6 jeux contre 6 (6 jeux partout). Dans le jeu décisif, le gagnant est le premier joueur qui gagne 7 points, tout en ayant 2 points d'avance. Si le décompte est de 6 points partout (6 à 6), le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs ait 2 points d'avance.

MEMO

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON